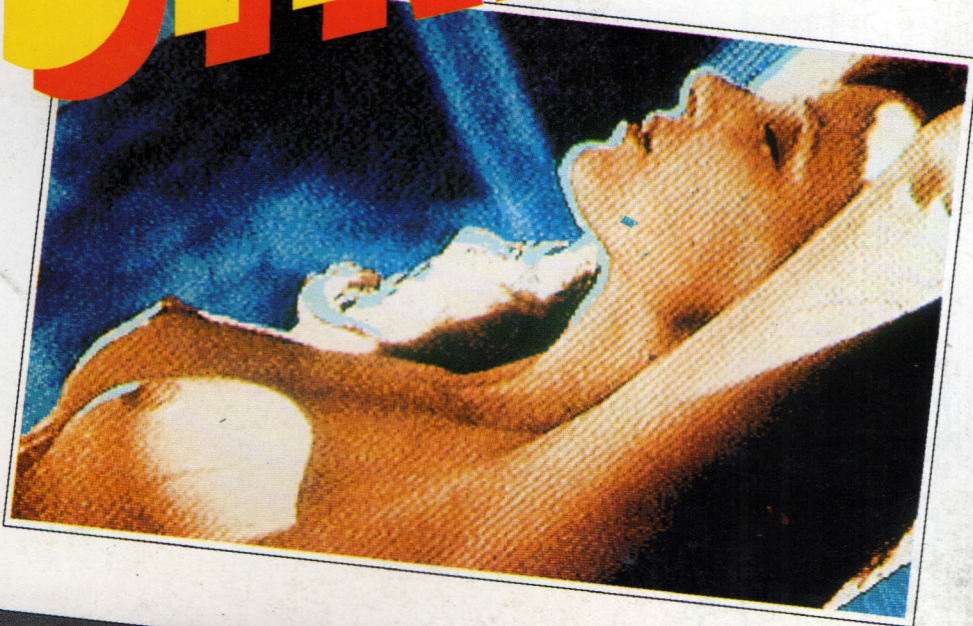
PER C=64 E C=128

Anno II
Numero 17
Lire 12.000

CONTIENE DISK CON DUE FACCIATE DI PROGRAMMI

POKER SUPER STRIP

con:
MYRIAM
BIRGIT
FRANCES
INES
opzione di zoom

GRUPPO LOGICA 2000

Il demone del gioco si è insinuato nella nostra redazione! Nessuno è stato risparmiato... Il capo scommette cifre favolose, segretarie un tempo integerrime "ritoccano" con la complicità del settore amministrativo la contabilità. Vi prego, acquistate in massa la rivista od io stesso sarò rovinato, destinato a scrivere gratis articoli per i prossimi due o tre secoli... Ma chi è il boss della malavita che controlla tutto il giro??? Sì, sì avete indovinato: si tratta del famigerato Commodore, nemico pubblico numero uno del quieto vivere! Abbiamo tentato di ribellarci, di liberarci da questo spietato giogo, ma abbiamo fallito. Ormai siamo nel giro e siamo costretti ad allargarlo se ci teniamo alla pelle.
ATTENZIONE! Coloro che non sanno resistere alle tentazioni del gioco smettano subito di leggere, richiudano il manualetto e aspettino tranquillamente il prossimo numero!! Io vi ho avvisati: rischiate di perdere preziose notti di sonno nel tentativo di "rifarvi" contro un Commodore che da amico fedele si è trasformato in acerrimo avversario di interminabili partite d'azzardo... In effetti vi ritrovate fra le mani una bisca ambulante: dadi e carte a volontà che vi trascineranno nel vortice del vizio. Ma niente paura, non avete da temere l'intervento della legge: che io sappia niente vieta di giocarsi anche la camicia contro il proprio computer. Non si sa mai: con un tale allenamento potreste capitare a Montecarlo come un fulmine a ciel sereno e far saltare il banco! Ben presto ci si dimentica di stare giocando con soldi finti e diventa questione di principio riprendersi "lagrana" soffiataci.
O.K. è già mezzanotte? Sii?? Bene allora la vita cominicia ora! Inutile resistere: il demone del gioco si è già impossessato di voi!

FLOPPY 64 n. 17/1989

Periodico mensile di cultura informatica e programmi. Edizioni LOGICA 2000 srl - Direzione, amministrazione e redazione: Via Martiri Oscuri, 21 Milano - Registro stampa al Tribunale di Milano n. 145 del 5/3/1988 - Distribuzione A.& G. Marco Via Fortezza, 27 Milano - Stampa Aligraf Milano. Hanno collaborato: Stefano Currò, Giuseppe Rossi, Giusy Quattrini, Alfredo Onofrio. Direttore responsabile: Antonio Lucarella. Ufficio Tecnico: telefono (02) 3314868.

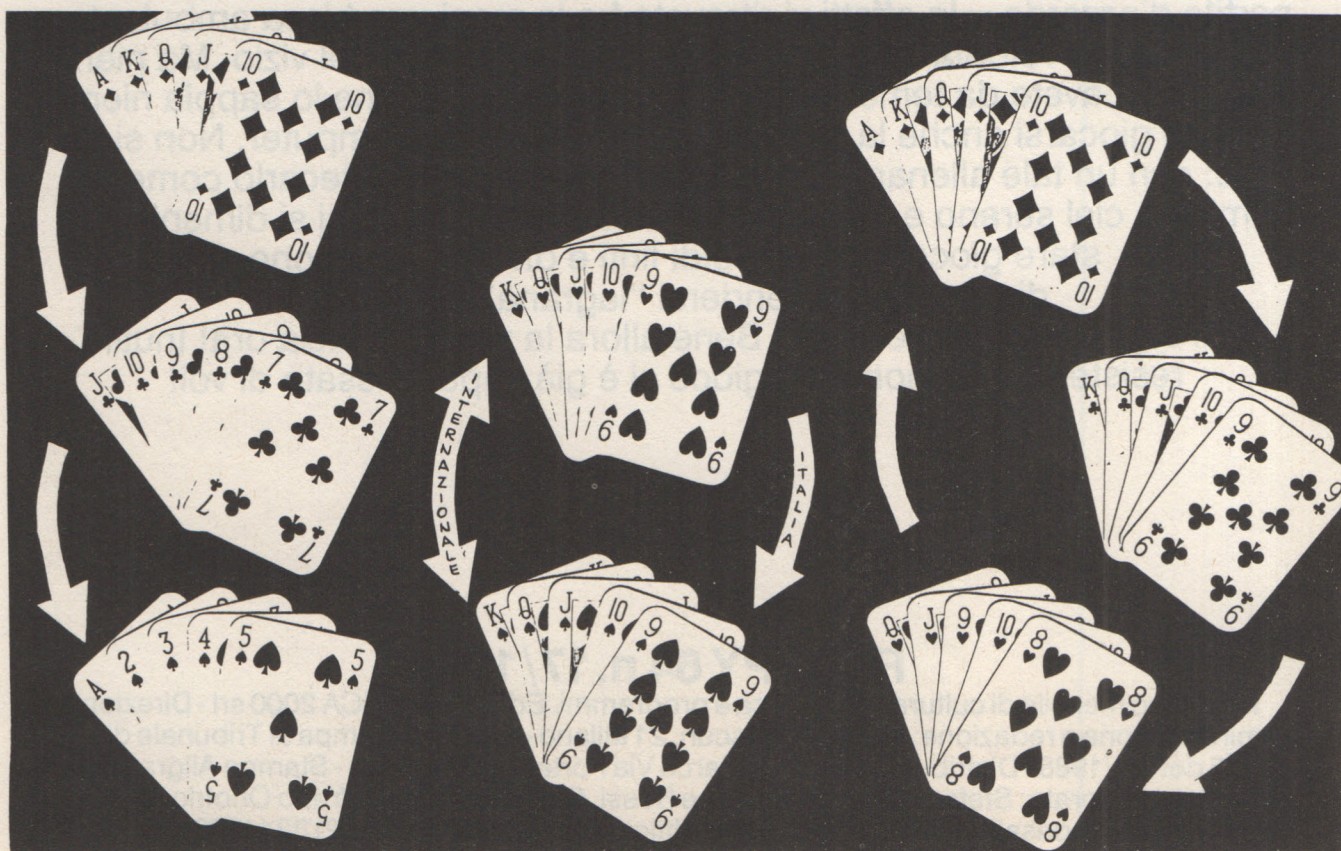
POKER SUPER STRIP

Sesso e gioco formano veramente una miscela esplosiva...
Consigliato per animare le serate tra amici (un minimo numero di figure femminili è indispensabile!) lo strip poker abbina il gusto dell'azzardo, tipico del poker, a quello lascivo degli spogliarelli (strip tease). Il poker di per se è a mio parere il migliore gioco tra quelli disponibili (ovviamente è questione di gusti): mi sembra quello in cui le due componenti di ogni gioco di carte, la fortuna e l'abilità, si mischiano con l'azzardo, la psicologia (è importantissimo "capire" gli avversari) e il coraggio (perchè ci vuole coraggio per fare un "bluff") formano una miscela per me impareggiabile. Ed in effetti come gioco di carte il Poker è diffuso in tutto il mondo e come internazionalità è battuto solo dal bridge. A differenza del bridge le cui regole sono state standardizzate in maniera rigorosa, molte sono le varianti di gioco che in una maniera o nell'altra si ricollegano al Poker.

UN PO' DI STORIA

Le prime testimonianze riguardo il gioco del Poker risalgono al lontano 1829. Il luogo naturalmente è quello degli indomiti pionieri del "far west"! Comincia a diffondersi in Europa partendo dalla Gran Bretagna (1855) e Francia (1858). In Italia si sarebbe dovuto aspettare fino alla fine del secolo. Il nostro modo di giocare a Poker è però diverso e può causare spiacevoli equivoci. Qui ci interessa il cosidetto Poker all'americana.

Nota: anche se, per come è implementato, il gioco consente di misurarsi solo con il compu-

FIGURA 1

ter, darò comunque consigli e ragguagli sulle partite di poker in generale.

I GIOCATORI

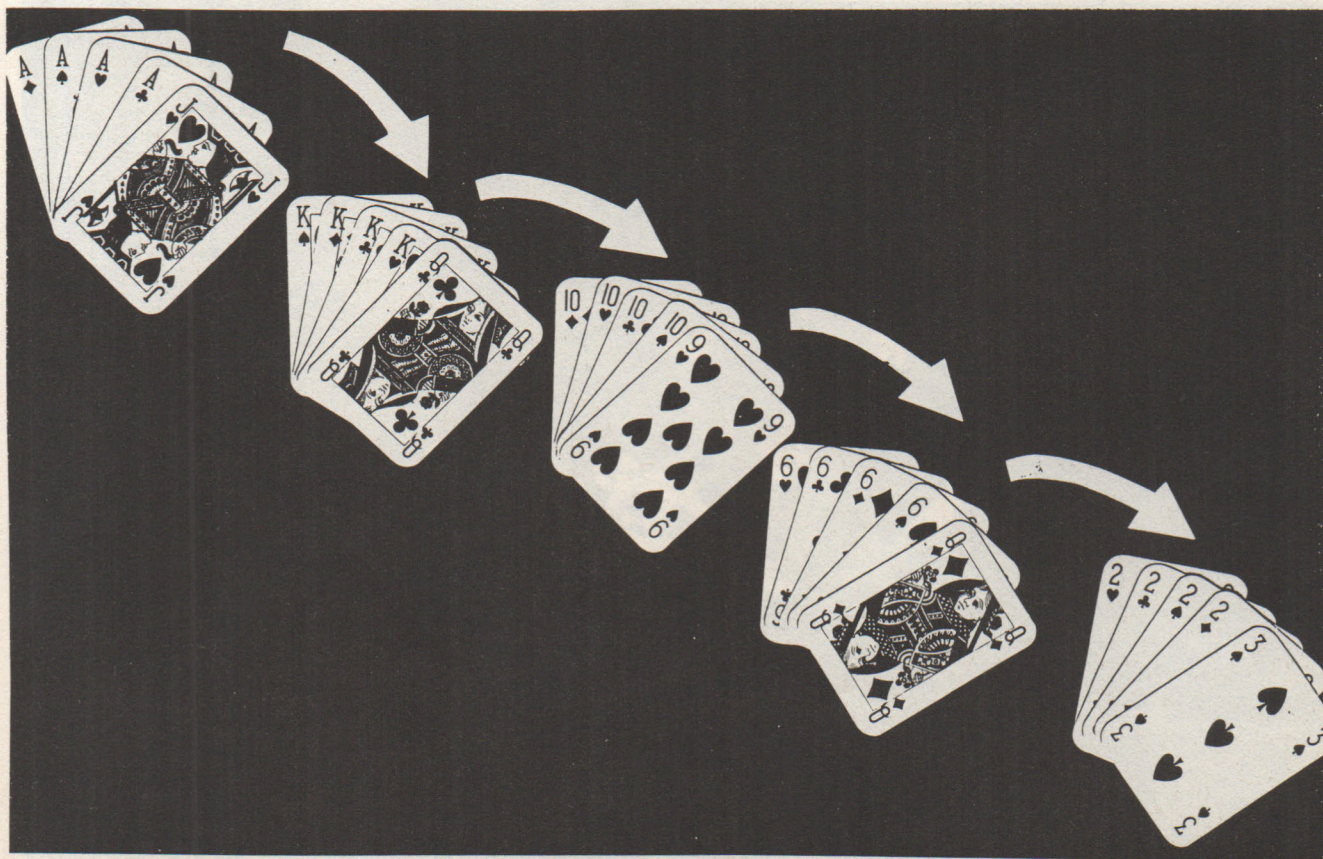
Nelle partite reali, in cui si gioca con un numero di giocatori superiore al due, la prima operazione che è necessario espletare, anche se non obbligatoria (ma consigliata) consiste nella scelta dei posti da occupare. La cosa è meno stupida di quello che si può pensare (per lo meno a chi come me è "abbonato" alla partitina settimanale con gli amici).
Infatti durante lo svolgimento si deve seguire un certo ordine nel giocare le carte e avere alla vostra sinistra un giocatore piuttosto di un altro, per esempio uno che viene regolarmente "a vedere" le vostre carte, ha sicuramente il suo peso. A proposito: non preoccupatevi se uso dei termini che ad alcuni potrebbero sembrare oscuri; fanno parte del gergo del poker e verranno spiegati in seguito. Nelle partite reali si estraggono a sorte i posti.

IL GIUOCO

Nelle partite vere, ogni giocatore ha a sua disposizione un certo ammontare di denaro, la cosiddetta "puglia". Il Poker è il gioco di azzardo per eccellenza e va giocato a soldi (non necessariamente veri: si potrebbero distribuire delle fiches e decidere che alla fine chi ne ha di più abbia una cena pagata dagli altri). Voglio spendere qualche parola in più riguardo la puglia, la cassa del gioco. Questa potete farla grande o piccola, come volete. L'importante è mettersi daccordo PRIMA. E' anche preferibile assegnare ad un giocatore il ruolo di cassiere. Se un giocatore finirà (facciamo le corna...) la sua puglia potrà chiederne un'altra al cassiere. Vi assicuro che è meglio un po' di pignoleria PRIMA che sgradevoli, sopratutto se fra amici, contestazioni DOPO. In questa versione elettronica non ci dobbiamo preoccupare della puglia, perche si può pagare in natura, una volta finita la grana (eh, eh, eh... = risatina diabolica ed assatanata).

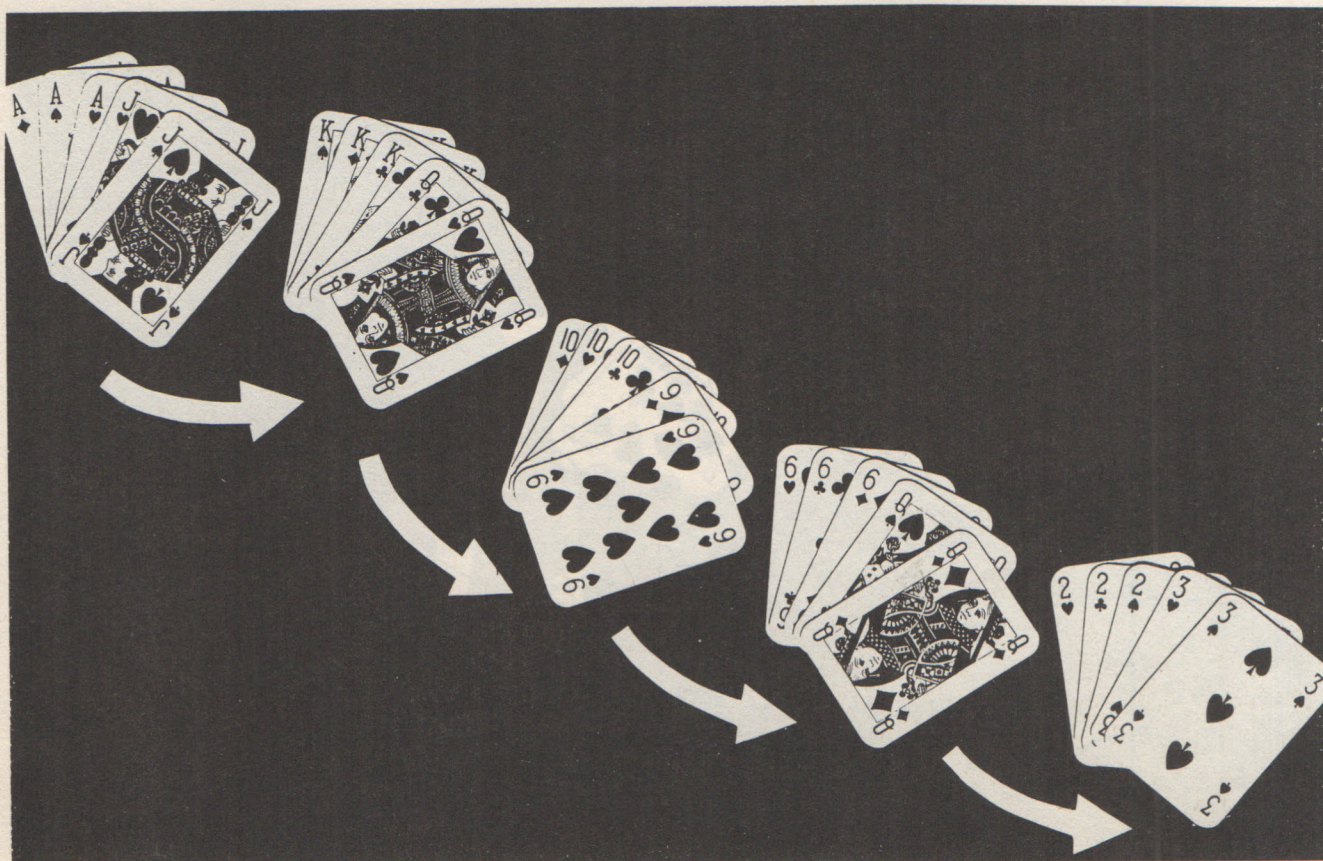
LO SCOPO DEL GIUOCO

In tutte le varianti del poker, si deve tentare di realizzare la combinazione di carte di maggior valore, rispetto ad una tabella di riferimento, considerando cinque carte: il vincitore si aggiudica i soldi che costituiscono le proprie

FIGURA 2

puntate e quelle degli avversari. All'americana si gioca con un mazzo di 52 carte anglofrancesi (quelle da "scala quaranta").
All'italiana si gioca con un mazzo di carte ridotto: si sottrae da undici il numero dei giocatori ed il risultato stabilisce la carta minima da considerare (per esempio in quattro giocatori: 11-4=7; si tengono allora le carte dal sette al re, aggiungendo gli assi che vanno sempre inclusi).
La carta di maggior valore è l'asso (indicato con A, dall'inglese Ace), poi il re (K, da King), poi la donna (Q, da Queen, o regina), quindi il fante (J, da Jack) ed infine le carte dal dieci al due.

LE COMBINAZIONI

Vediamo le combinazioni in ordine decrescente (tra parentesi abbiamo specificato il termine inglese e, per gli amanti della statistica, le probabilità di realizzazione delle combinazioni considerando un mazzo di 52 carte):
Scala reale (straight flush, 0.0015%): si tratta di cinque carte dello stesso seme (ricordo che ci sono quattro semi o tipi di carte: cuori, quadri, fiori e picche. Ognuno è rappresentato dal suo simbolo: i cuori ed i fiori sono inconfondibili, i quadri sono delle losanghe e le picche potete immaginarle come dei cuori rovesciati) in ordine crescente (secondo la graduatoria specificata poco sopra).
Vediamo qualche esempio in figura 1. Dagli esempi proposti si nota come l'asso possa essere posto o dopo il re o prima di un due. Volendo fare i pignoli la vera scala reale è quella con l'asse dopo il K e le altre si dovrebbero chiamare straight flush, ma da noi si usa sempre e solo "scala reale". Tra due scale reali vince quella che ha la carta di maggior valore (vedi fig. 1). Perciò negli esempi proposti sopra la prima scala, che termina con un asso, vince le altre due; la seconda vince la terza. Esiste quindi la possibilità del pareggio come in figura 1.2.
In questo caso si dividono i soldi tra i giocatori. Nel Poker all'italiana non c'e pareggio, e nel caso in cui due scale reali abbiano la carta più alta uguale, si decide il vincitore in base al seme (in ordine decrescente vincono: cuori, quadri, fiori, picche. Inoltre nel poker all'italiana la scala reale massima cede alla minima (cade così la certezza assoluta di vittoria), la minima è battuta dalla media, la media dalla massima (vedi figura 3).

FIGURA 3

Nota: si suole indicare come scala reale solo quella all'asso e le altre come "scala colore".

POKER

(letteralmente "attizzatoio", four of a kind, 0.024%): si tratta di quattro carte dello stesso valore. La quinta carta non conta nulla. Ovviamente tra più poker vince quello formato da carte di maggior valore. Vedere esempio di figura 2.

FULL

(Full house, 0.144%): tre carte dello stesso valore unito a due carte dello stesso valore (ovviamente diverso da quello di prima!). Eccone qualche esempio in figura 3.
Tra due full vince quello con le tre carte uguali di maggior valore. Notiamo come nel poker all'italiana questa combinazione sia inferiore alla prossima (questo perchè con 52 carte il colore è più probabile del full).

COLORE

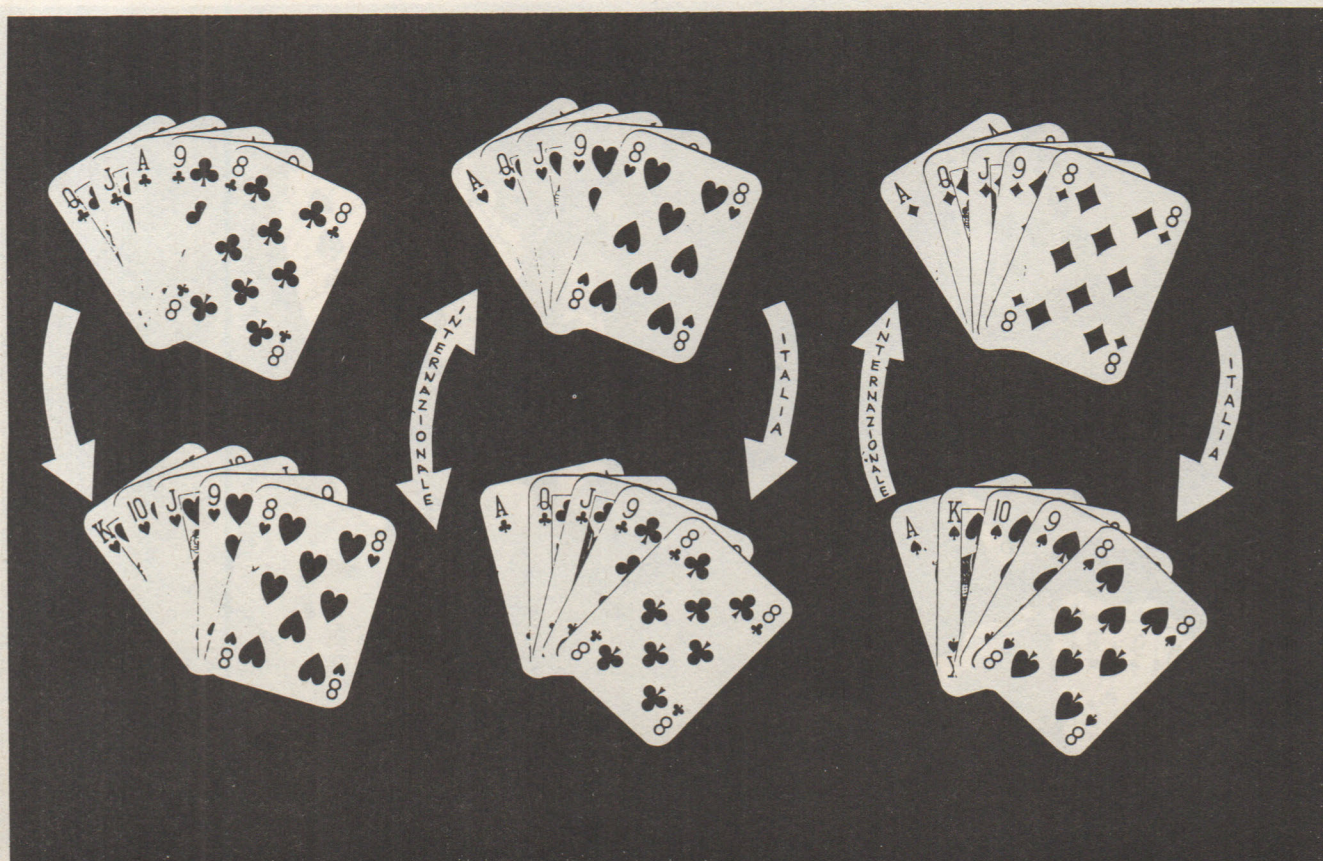
(flush, 0.1956%): cinque carte dello stesso seme ma non in sequenza (se no si parlerebbe di scala reale). Tra due colori vince quello che ha la carta di maggior valore: se questa è uguale allora si guarda la seconda di maggior valore e così via. Quindi anche in questo caso c'è possibilità di pareggio con divisione della vincita. C'è bisogno di dire che all'italiana le cose stanno diversamente??!
Nelle "bische" di casa nostra vince il colore che ha la carta più alta e se questa è uguale si decide il vincitore in base al seme, secondo la solita regola del "Come Quando Fuori Piove", in cui le iniziali stanno ad indicare i semi, cioè cuori, quadri, fiori, picche. (vedere figura 4)

SCALA

(straight, 0.392%): cinque carte in sequenza ma non dello stesso seme (di nuovo si tratterebbe di scala reale). Tra due scale vince quella con la carta di maggior valore (ancora, esiste la possibilità del pareggio). All'italiana tra due scale uguali decide il seme della carta più alta. (vedere figura 5)

TRIS

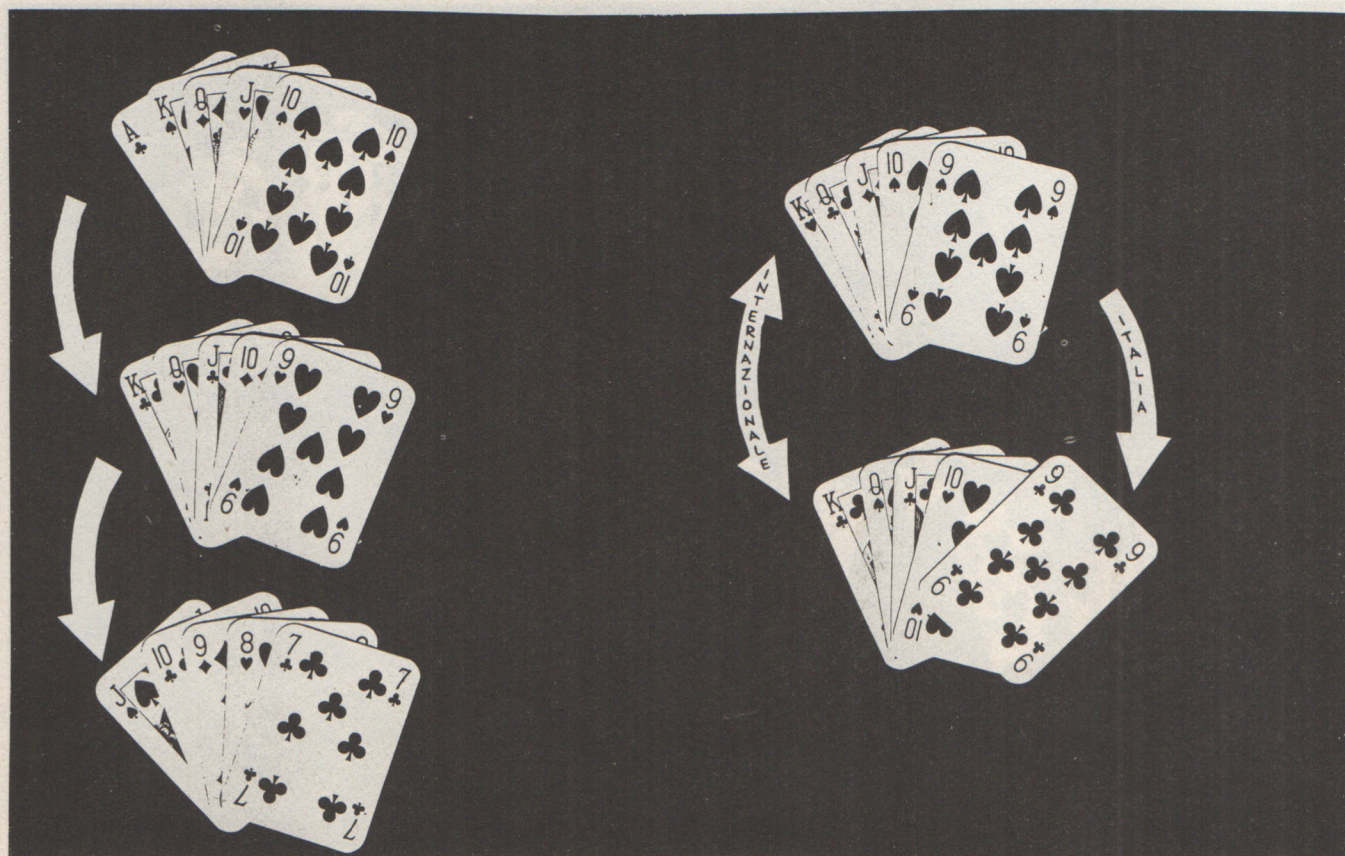
(Three of a kind, 2.13%): tre carte dello stesso

FIGURA 4

valore, delle altre due non si tiene conto (ovviamente se fossero uguali avremmo un full). Tra due tris vince quello formato dalle carte di maggior valore. (vedere figura 6)

DOPPIA COPPIA

(Two pair, 4.75%): due carte dello stesso valore, altre due carte dello stesso valore (ovviamente diverso da quello di prima se no avremmo un poker!) e della quinta carta non si tiene conto (se fosse uguale per valore ad uno degli altri due avremmo un full). Vediamo qualche esempio in figura 7.
Tra due doppie coppie vince quella con la coppia di valore maggiore; in caso di parità si guarda la seconda coppia ed in caso di ulteriore parità la quinta carta (se anche questa è uguale per valore si pareggia). All'italiana non esiste la possibilità del pareggio: vince chi nella coppia più alta ha il seme di cuori. Se la doppia coppia è 'di assi e re si parla di titanic'.

COPPIA

(One pair, 42.2%): due carte dello stesso valore, delle altre tre non si tiene conto (ed ovviamente non devono essere tali che combinate con la coppia formino combinazioni più forti). Tra due coppie vince quella formata dalle carte di maggior valore. A parità di valore si tiene conto della più alta tra le tre rimanenti; se questa è uguale si guarda la seconda più alta e poi l'ultima carta, dopo di che c'è il pareggio. All'italiana tra due coppie uguali vince quella con il seme di cuori. (vedere figura 8)

NULLA

(Nothing, 50.1%): cinque carte tra le quali non si possa stabilire nessuna delle relazioni considerate fino ad ora. Tra due combinazioni di questo tipo vince quella con la carta di maggior valore, o la seconda ecc. (quindi possibilità di pareggio). All'italiana come ultimo criterio in caso di parità di valore per tutte e cinque le carte si guarda il seme della carta di maggior valore. (vedere figura 9)

LO SVOLGIMENTO DEL GIUOCO

Vediamo anche qualche consiglio per eventuali partite reali (valido anche per ogni tipo di poker). Per evitare contestazioni è sempre meglio stabilire l'ora alla quale smettere di giocare (questo per evitare che un giocatore baciato dalla fortuna, non fatemi usare altri termini...,

FIGURA 5

smetta di giocare dopo aver accumulato un bel mucchietto di "grana"), in ogni caso ogni giocatore deve fare lo stesso numero di volte il mazziere (questo perchè come risulterà più chiaro in seguito il mazziere è favorito); conviene anche ricapitolare le regole del giuoco. Torniamo a noi. "Ante" significa mettere il cosiddetto invito, una quantità di denaro, fissa in questo caso, che costituirà la base della vincita. Questo perchè in seguito, dopo aver visto le carte, un giocatore può decidere di abbandonare la mano: sarebbe troppo comodo decidere di giocare, cioè rischiare dei soldi, solo dopo aver la sicurezza di partire con delle buone carte. Con il piatto in ogni caso ogni giocatore, scommette, senza vedere prima le carte, una certa quantità di soldi che perderà con certezza se deciderà poi di abbandonare la mano.

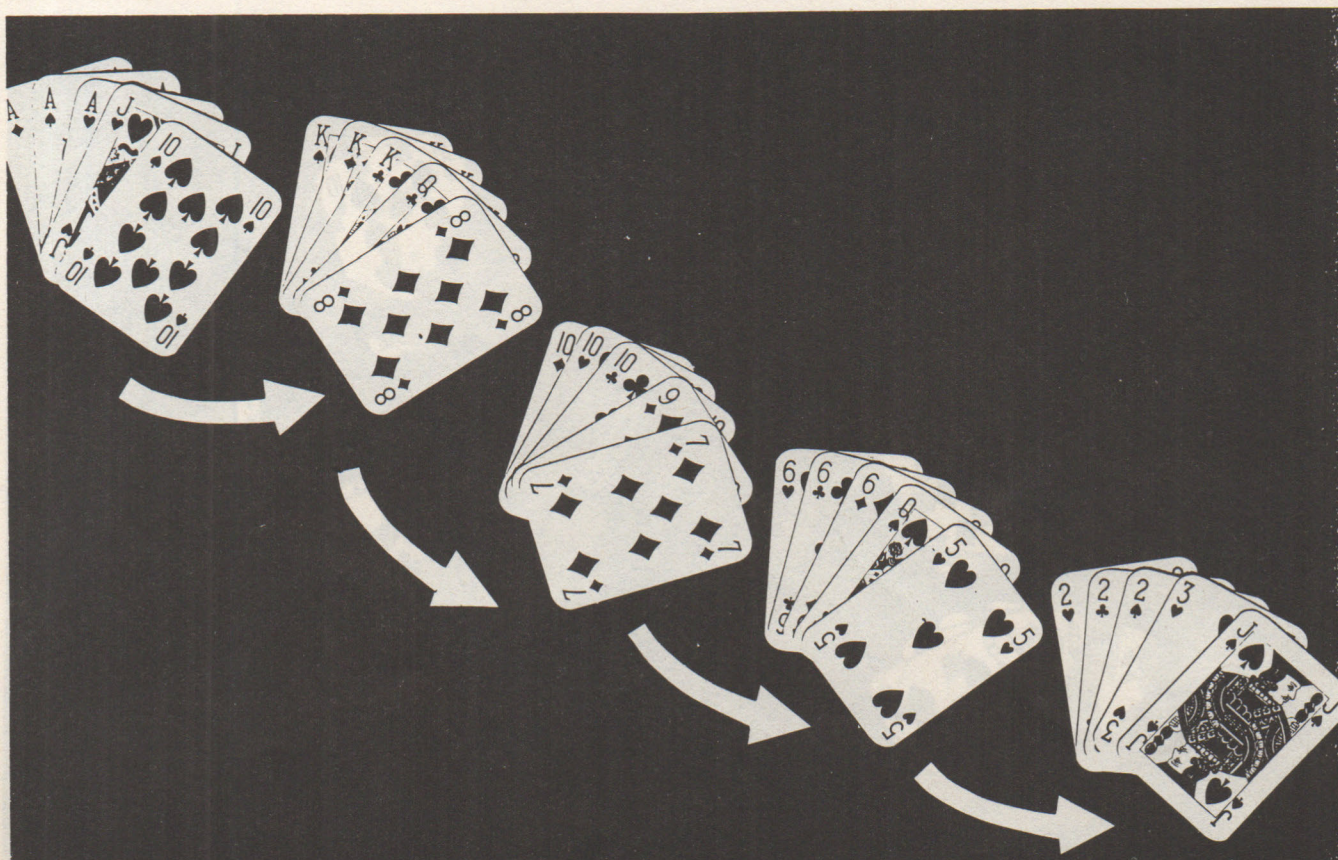
LA PRIMA DISTRIBUZIONE DI CARTE

Si passa quindi alla distribuzione di cinque carte a testa: chi da le carte è detto mazziere e all'inizio viene scelto a caso. In seguito lo si farà a turno procedendo in senso orario. Poi ognuno dei giocatori esamina le carte che ha avuto. Siamo giunti al momento della cosidetta apertura (in inglese "to bet").

Ognuno dopo aver valutato la forza delle proprie carte, a partire dal primo a sinistra del mazziere, può aggiungere soldi al piatto già esistente. Come specificato ad aver diritto a dire la sua è il primo giocatore a sinistra del mazziere. Questo ha tre possibilita:

1) Le sue carte sono talmente brutte che decide di ritirarsi (in inglese "to drop") da questa mano (rientrerà in gioco quando sarà giunto il momento di versare un nuovo invito). In questo caso perde automaticamente tutti i soldi versati fino a quel momento: ora si tratta solo dell'invito iniziale, ma in realtà ogni giocatore ha il diritto di decidere il suo ritiro in ogni momento, perdendo automaticamente tutto ciò che ha versato nel piatto. Dopo aver abbandonato il giocatore pone le proprie carte coperte davanti a se ed assiste alla svolgimento della mano.

2) Decide che le sue carte meritano e scommette una certa somma di denaro aggiungendola al piatto (in inglese "to bet"). Le regole del giuoco stabiliscono però che per poter scommettere per primo in questa fase (in gergo "aprire") si debba avere in mano una com-

FIGURA 6

binazione di almeno una coppia di jack (si parla di coppia "vestita").

Parlando di soldi mi viene in mente un altro consiglio: se decidete di fare una partitina a poker sarebbe meglio che giocaste tra amici con più o meno la stessa disponibilità economica. Infatti sedersi al tavolo con un miliardario che continua a starci tutte le volte e che non si cura delle perdite, sicuramente rovina il gusto del gioco a tutti gli altri giocatori (a meno che non siano anche loro miliardari in grado di controbattere le sue puntate). Senza arrivare a questi casi limite, dovreste evitare di giocare per esempio con l'amico che già lavora ed a cui pesa non più di tanto perdere le 50000 lire che magari per voi rappresentano un mese di "sudata" paghetta! Uomo avvisato...

3) Decide di passare la parola al successivo avversario alla sua sinistra, riservandosi il diritto di prendere una decisione dopo che sarà stato un avversario a scommettere (in inglese "to pass").

Nota: se tutti passano si ridanno le carte.

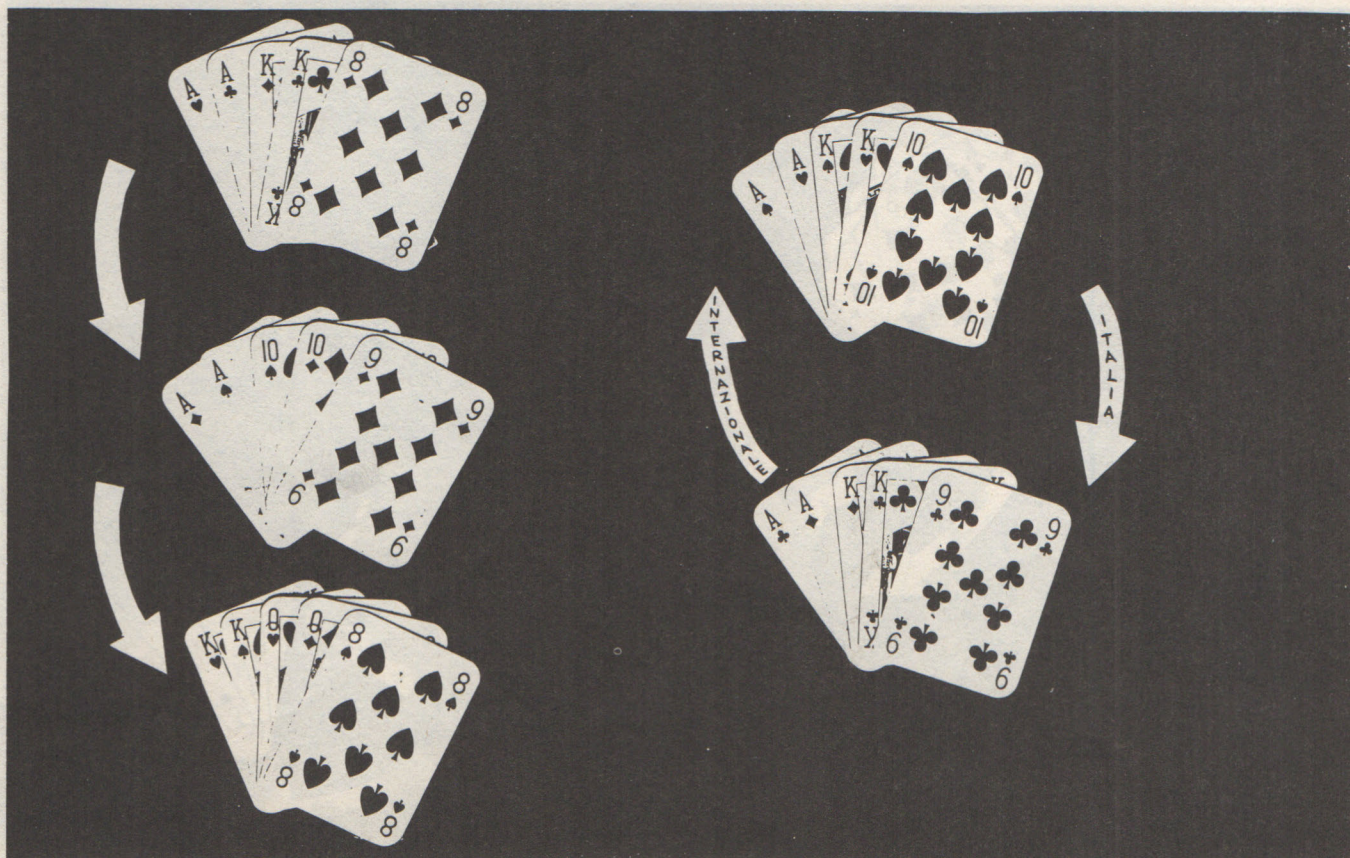
Supponiamo allora che uno dei giocatori, magari noi stessi, abbia versato nel piatto una scommessa. Come al solito sta ora al giocatore alla sinistra di colui che ha scommesso ed ha tre possibilità:

1) andarsene.

2) starci (in inglese "to stay" o "to call"; questo ultimo termine significa "chiamare" e si riferisce alla richiesta di nuove carte, quelle che si possono avere dopo lo scarto, come verrà spiegato fra poco): decide di adeguarsi semplicemente alla puntata di colui che ha aperto mettendo sul piatto tanto quanto basta a pareggiare la scommessa.

Dopo che siamo stati, sta all'avversario alla nostra sinistra prendere una decisione. Quando tutti ci sono stati si passa alla fase successiva, lo scarto e la seconda distribuzione delle carte (vedi più avanti).

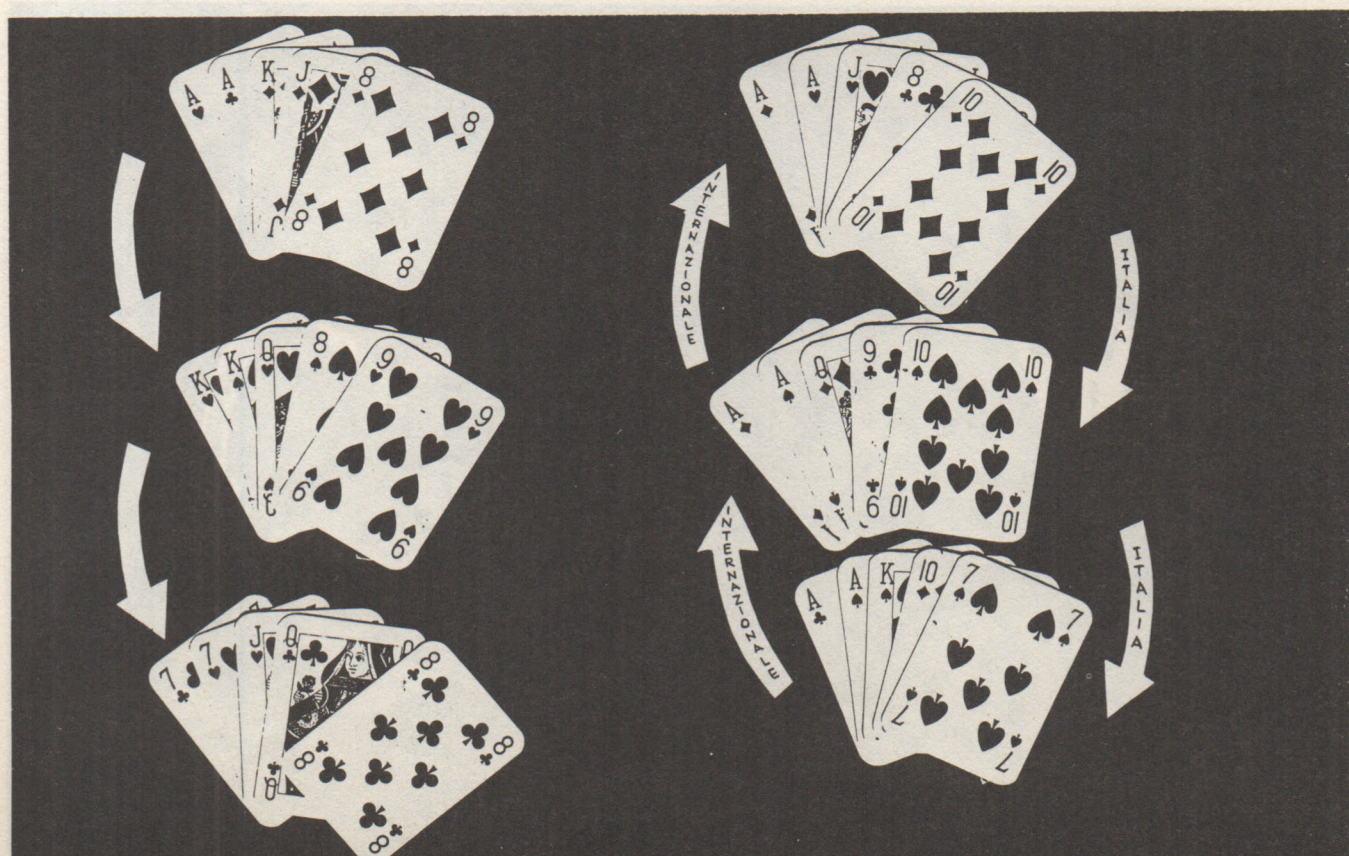
3) Il giocatore non si limita ad adeguarsi alle scommesse di coloro che lo hanno preceduto ma aumenta la scommessa, rilanciando (in inglese "to raise"). A questo punto la parola spetta all'avversario alla sua sinistra che di

FIGURA 7

nuovo potrà 1) ritirarsi, 2) starci pareggiando la scommessa o 3) rilanciare a sua volta e così via, fino a che, tutti i giocatori che non si sono ritirati, ci sono stati. A questo punto, come accennato sopra, si passa alla fase successiva: lo scarto e la seconda distribuzione delle carte.

LO SCARTO E LA SECONDA DISTRIBUZIONE DI CARTE

E' finita la prima fase delle ostilità: qualcuno è rimasto "scottato" perdendo le proprie puntate. I giocatori rimasti in gioco si "guardano in cagnesco": compaiono i primi tic sulle facce dei nostri avversari. E' forse un sorrisino di compiacimento quello che abbiamo visto ??! E quell'ammiccamento?? Beh, ormai siamo in ballo...

Ora abbiamo la possibilità di migliorare la combinazione in nostro possesso scartando fino a 4 carte e ricevendone in cambio altrettante. Ad esempio se si ha una coppia si possono scartare le altre tre carte per tentare il tris o meglio. Con quattro carte in sequenza si può scartare la quinta sperando in una scala. Con in mano una scala od un full non si cambia nessuna carta (in teoria si potrebbe, con il full, scartare la coppia per tentare il poker con il tris rimanente, ma è da pazzi perchè il full è già una combinazione fortissima e le possibilità che il tris si trasformi in un poker sono veramente basse). Il primo a scartare le carte è il giocatore alla sinistra del mazziere e poi si procede in senso orario. Avrete ormai notato che spesso il mazziere è l'ultimo a parlare: questo è un indubbio vantaggio in quanto può basarsi su quanto hanno fatto gli altri giocatori. Ecco perchè è corretto decidere che qualsiasi sia l'ora stabilita per la fine della partita si facciano tante mani quante necessarie a pareggiare il numero di volte che ogni giocatore è stato mazziere. E' abbastanza logico che le carte che si prendono in cambio di quelle scartate siano prelevate dal mazziere dal tallone (parte del mazzo rimasto dopo la prima distribuzione). Può però capitare in partite reali che le carte rimaste non siano sufficienti a soddisfare tutte le richieste di cambio delle carte. Allora il mazziere, prima distribuisce le carte che può, poi prende le carte che costituiscono gli scarti, le mischia e procede a completare la seconda distribuzione. In realtà, per essere pignoli, dobbiamo dire che deve prendere le carte che costituiscono gli scarti meno

FIGURA 8

quelle del giocatore che ha aperto se questo dichiara che ha rinunciato alla coppia minima di apertura per tentare un'altra combinazione. Infatti, se in questo caso si prendessero anche le sue carte, non si potrebbe più controllare (cosa che è diritto degli avversari alla fine della mano) se era realmente in grado di aprire. In fondo un giocatore, trovandosi con quattro carte dello stesso seme (quindi in una situazione favorevole per realizzare, dopo lo scarto, un colore, fortissimo punto), potrebbe essere tentato di aprire illegalmente, cioè senza la coppia vestita, pur di non rischiare, passando lui e magari tutti gli altri, una nuova ridistribuzione delle carte da capo. Siamo ora pronti per la terza fase.

LA FASE FINALE

Parla chi aveva aperto (puntato) per primo nella prima fase. In pratica inizia un secondo giro di puntate (è logico: abbiamo cambiato le carte e la nostra combinazione potrebbe essere migliorata). Stavolta non si può passare. Si può:

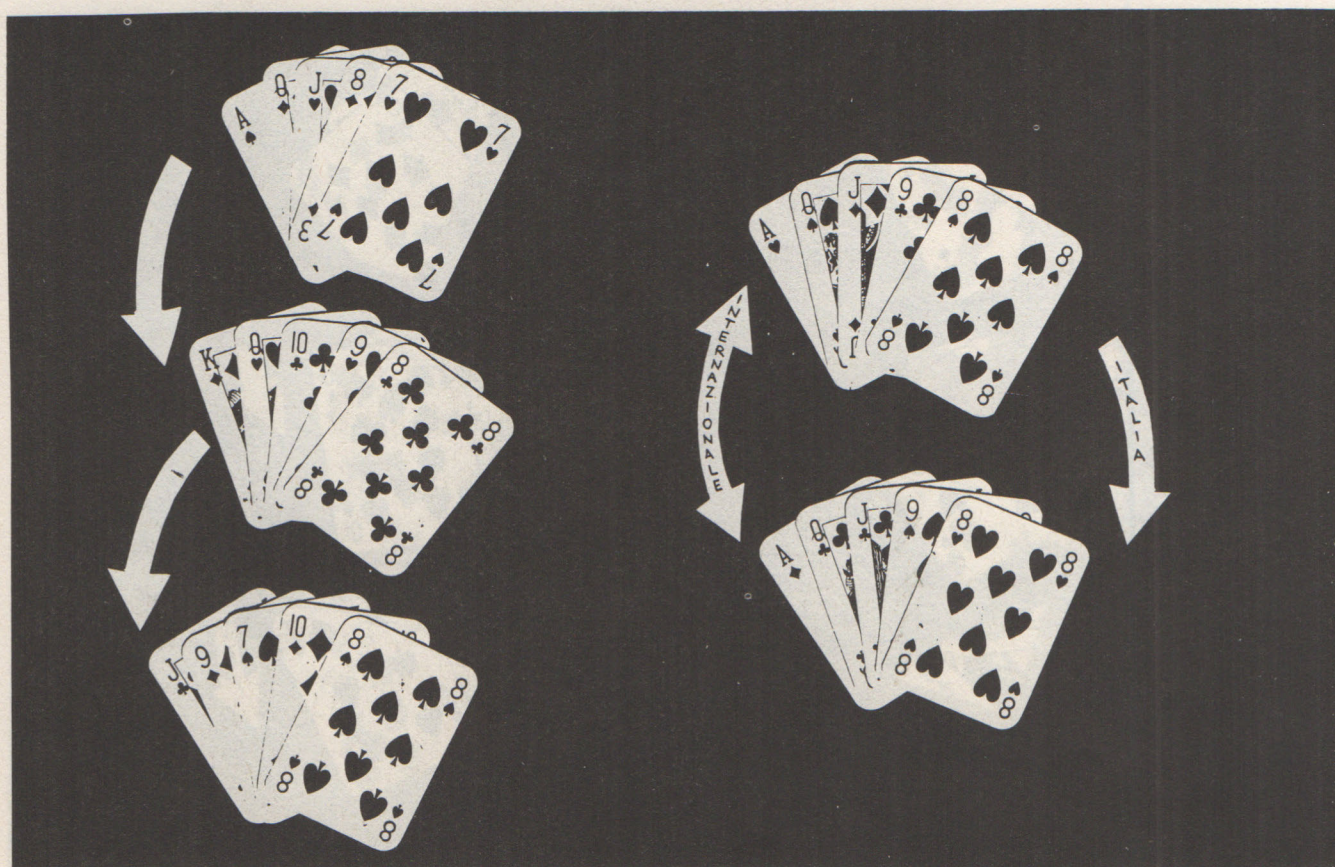
1) tacere (in inglese "to check"): vuol dire passare la mano al giocatore alla propria sinistra e riservarsi la parola quando il turno passerà a noi. E' diverso dal passare perchè mentre quando tutti hanno passato si ridanno le carte, tacendo, quando la parola ritorna a chi per primo avrebbe dovuto parlare E' COSTRETTO a prendere una decisione.

2) puntare (bet)

3) starci (stay o call) su una scommessa degli avversari.

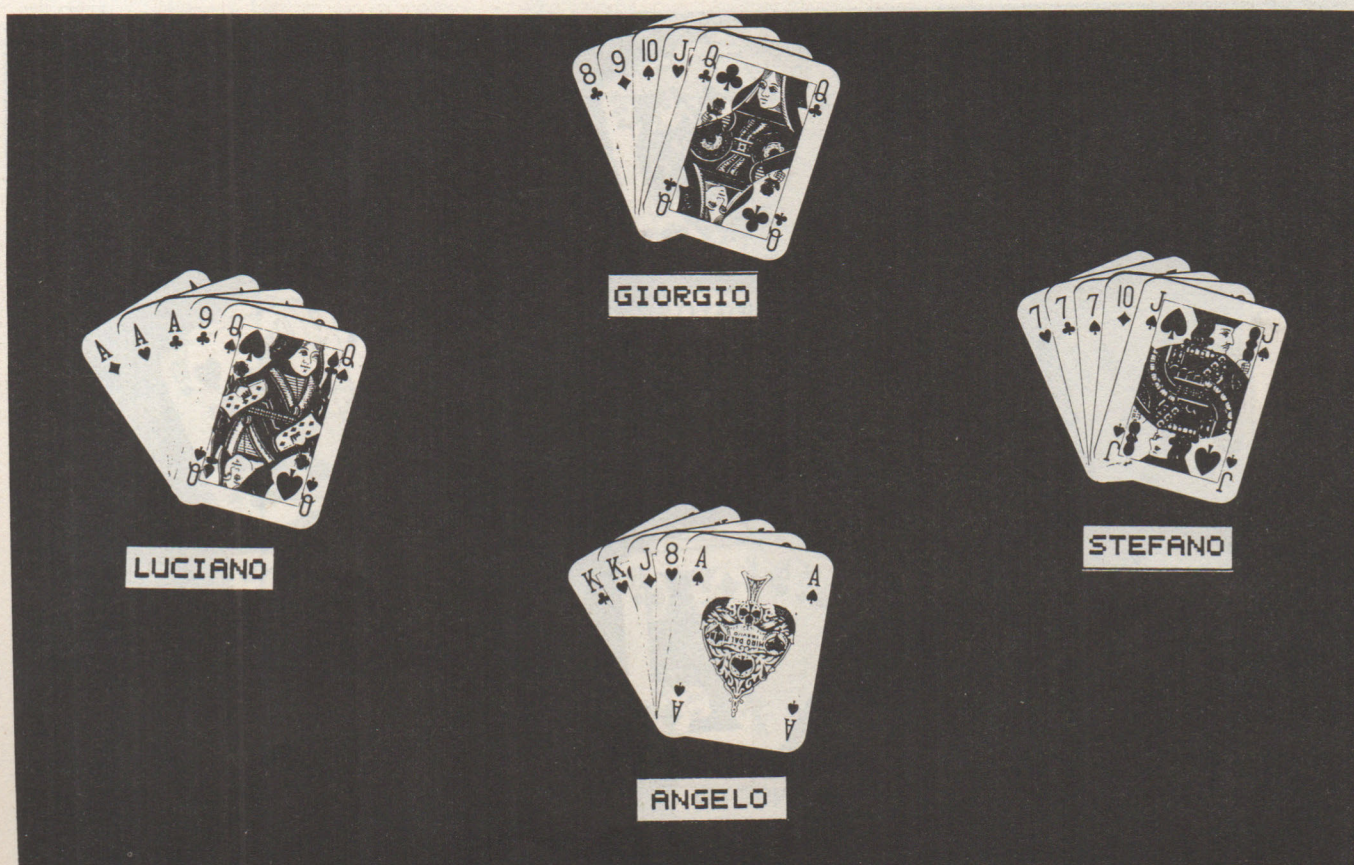
4) rilanciare (raise) su una scommessa degli avversari.

Se rimane in gara un solo giocatore, perchè tutti gli altri si sono ritirati, questo si aggiudica il piatto e nel gioco reale non è tenuto a mostrare le proprie carte (perchè potrebbe aver "bluffato", cioè fatto credere agli avversari di avere in mano una combinazione forte puntando parecchio per scoraggiare gli altri a stare in gioco. In questo modo gli avversari rimarranno nel dubbio ed in ogni caso il coraggio di chi ha bluffato viene premiato e salvaguardato) a meno che non sia colui che nella prima fase aveva aperto le ostilità puntando per primo, nel qual caso deve dimostrare che possedeva la

FIGURA 9

combinazione minima richiesta dalle regole. Se due o più giocatori ci sono stati allora bisogna scoprire le carte e si aggiudica il piatto chi ha la combinazione superiore, oppure in caso di parità lo si divide.

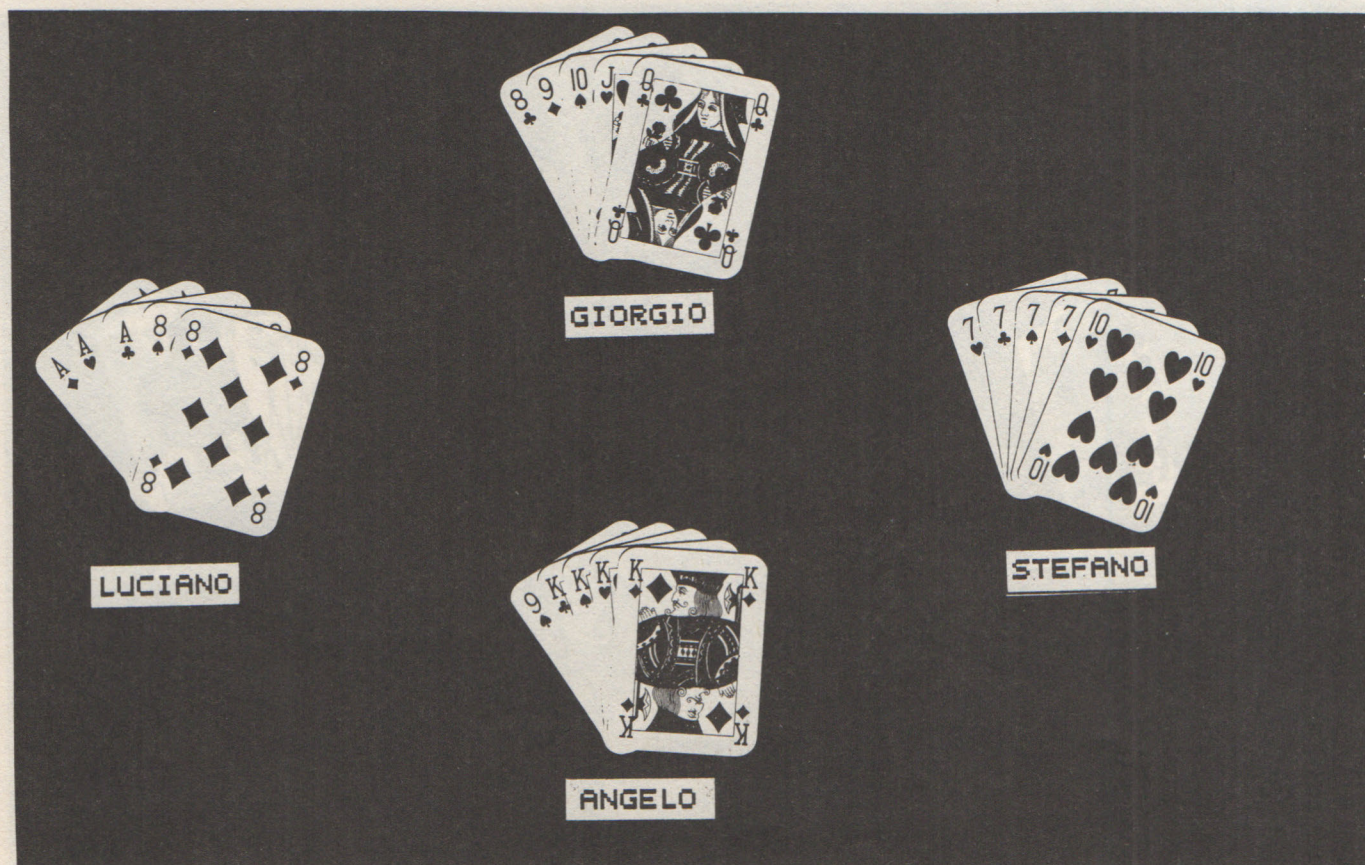
UN ESEMPIO DI PARTITA

Quattro amici si riuniscono in una fredda notte di Dicembre attorno al tavolo verde. Mancano tre giorni a Natale, le loro tasche sono rigonfie dei denari faticosamente guadagnati visitando nonne, zie, e parenti vari. I loro nomi (ovviamente inventati !) sono: Luciano, Angelo, Stefano, Giorgio. Luciano è il più imprevedibile dei quattro, astuzia e fantasia sono le sue principali caratteristiche. Angelo non si distingue per particolari qualità, ma è dotato di buona logica, intuito penetrante, ed una buone dose di coraggio, purtroppo raramente premiata. Stefano è la classicissima "Sfinge", impassibile ed ermetico in qualsiasi situazione. Giorgio infine, è razionale e prudente, ed è spesso e volentieri aiutato dalla dea bendata.
Dopo circa un'ora di gioco, vincono Giorgio e Luciano (come al solito), perde poco Stefano, perde "di brutto" Angelo. E' il momento della grande mano, una di quelle che ripagano l' amarezza di cento serate storte. Tocca a Luciano dare le carte. Dopo la distribuzione i quattro si trovano nella situazione descritta in figura 10. Il primo a "parlare" è Angelo. Gli è stata servita una coppia di re, "non male!", pensa fra se. Decide così di aprire di 2 fiches (il valore delle fiches rimarrà comunque un segreto). La parola passa ora a Stefano, che non vede l'ora di rilanciare e che "sente" che il suo tris di 7 sta per trasformarsi in qualcosa di ben più sostanzioso. Preleva così due fiches dal mucchietto davanti a lui e le deposita al centro del tavolo, facendole seguire subito dopo da altre tre. E' ora il turno di Giorgio. Gli è stata servita una scala alla donna e pensa che cinque fiches di puntata siano più che sufficienti per andare al cambio delle carte e comunque potrà calcare la mano dopo lo scarto. Stesso discorso non vale per Luciano, che con il suo bel tris d'assi in mano, proprio non se la sente di restare inattivo. Pareggia così la puntata di 5 e rilancia di 3. Angelo è ora un pò perplesso. Può ancora ritirarsi, perderebbe solo due fiches, e forse gli converrebbe, ma, come nel suo stile, la curiosità e la speranza hanno la meglio sul buon senso e pareggia quindi la puntata. Stefano e Giorgio non hanno problemi ad adeguarsi al gioco e sentono di avere

FIGURA 10

buone speranze di aggiudicarsi il piatto. Siamo così giunti allo scarto. Il primo a cambiare è Angelo che senza molta convinzione e strategia decide di privarsi del fante, dell'asso e dell'otto, tenendo in mano solo la coppia di re. Stefano tiene il tris e scarta quindi due carte. Giorgio è servito. Luciano scarta donna e nove, tenendosi ben stretto il tris d'assi. A questo punto, ognuno dei contendenti comincia, con movimenti lenti e compassati, a scoprire le proprie carte nascondendole gelosamente alla vista degli altri. Sono attimi emozionanti, specialmente se le carte in arrivo riservano qualche piacevole sorpresa, come nel nostro caso. La situazione dopo il cambio è descritta in figura 11. Angelo deglutisce, si guarda attorno e cerca di studiare il modo migliore per controllare i muscoli del viso che tentano di andare per conto loro. Stefano non fa alcuna fatica a nascondere dietro la sua maschera ciò che considera una mano vincente. Giorgio si sente ancora sicuro dall'alto della sua scala. Luciano ostenta spavaldamente il solito ghigno beffardo. Tocca a lui parlare per primo. Decide di aprire di 5. Angelo rilancia tatticamente di 1, sperando che qualcun altro rilanci a sua volta. Stefano, abboccando, rilancia pesantemente, ponendo 15 fiches al centro del tavolo. Giorgio, come nel suo stile, considera troppo rischioso continuare e se ne va. Luciano vede. Angelo decide che è il momento di "bastonare". Rilancia di 30. Stefano comincia a perdere un pò della sua sicurezza ma, forte della sua combinazione, rilancia ancora di 20. Luciano, sebbene riluttante, decide di vedere, ma inizia a sentire "puzza di marcio". Angelo decide per un altro rilancio, di 20 questa volta, sicuro della vittoria, avendo scartato un asso. Stefano, pago del piatto e timoroso di sorprese, vede. Luciano ormai non può più tirarsi indietro e vede pure lui. I giochi sono fatti. Angelo deve mostrare le carte per primo dando un dolore intenso ma breve ai due malcapitati.

UNA NOTA SULLA GRAFICA

Dopo il caricamento del programma, quando comparirà la schermata iniziale da cui potrete scegliere la "stangona" da spogliare (poveri illusi...) noterete subito una cosa: le immagini delle ragazze letteralmente sfarfallano. Tecnicamente questo tremolio si chiama "flickering". Prima di continuare vorrei chiedervi: guardate bene le ragazze. Avete mai visto prima una tale risoluzione? Osservatele per bene: una tale definizione, dovrete ammettere,

FIGURA 11

l'avrete forse vista ma su altre macchine più blasonate. Bene, lo sfarfallio è quanto dovete pagare per la maggiore risoluzione. Per i più curiosi entrerò in dettaglio.
Una normale immagine sullo schermo deve essere "rinfrescata" 60 volte al secondo. Significa che il cannone magnetico che spara gli elettroni sui fosfori dello schermo deve dipingere l'intero video 60 volte al secondo (è la collisione tra gli elettroni ed i fosfori che genera la luminosità che noi percepiamo come un pixel sullo schermo). Ora, esiste un trucco con cui far credere al nostro occhio che un immagine sia formata da più punti di quello che è in realtà. La tecnica prevede il mantenimento in memoria centrale di due copie (ovviamente non perfettamente uguali) di un immagine. Poi si deve alternare velocemente la visualizzazione delle due (tecnicamente si parla di "interlace").
L'effetto globale (vale ciò che si "crede" di vedere) è quello di una maggiore risoluzione. Il procedimento richiede molta velocità: la penale è il tremolio in questione (che a dir la verità non è accentuato più di tanto). Realizzare un giochino di quelli classici con questa tecnica sarebbe assai difficile.
Nel caso dello strip poker (nessuna animazione) è fattibile ed i risultati sono assolutamente eccezionali.

GIOCARE CON IL COMPUTER

Per far partire il programma digitare i seguenti comandi :
LOAD "BOOT",8
RUN
Apparirà così la schermata rappresentata in figura A. In essa vi è raffigurato: nella parte sinistra le quattro " torride bambolone ", Myriam, Birgit, Frances ed Ines; Per selezionare la preferita è sufficiente premere un tasto numerico tra 1 e 4; nella parte destra vi è invece una griglia di cui parleremo dettagliatamente tra poco nel descrivere la fase successiva del gioco;
Premuto un numero, si entra nel vivo del gioco. Ci troviamo nella situazione descritta in figura B. Supponiamo di aver premuto il numero 2, cioè di aver scelto di giocare (!) con Birgit.
Per eseguire le diverse operazioni che descriveremo, si deve utilizzare la leva del joystick per spostarsi sulle diverse opzioni e premere il tasto di 'fire" per effettuare la scelta. (vedere figura B)
Inizialmente i nostri averi, così come quelli del-

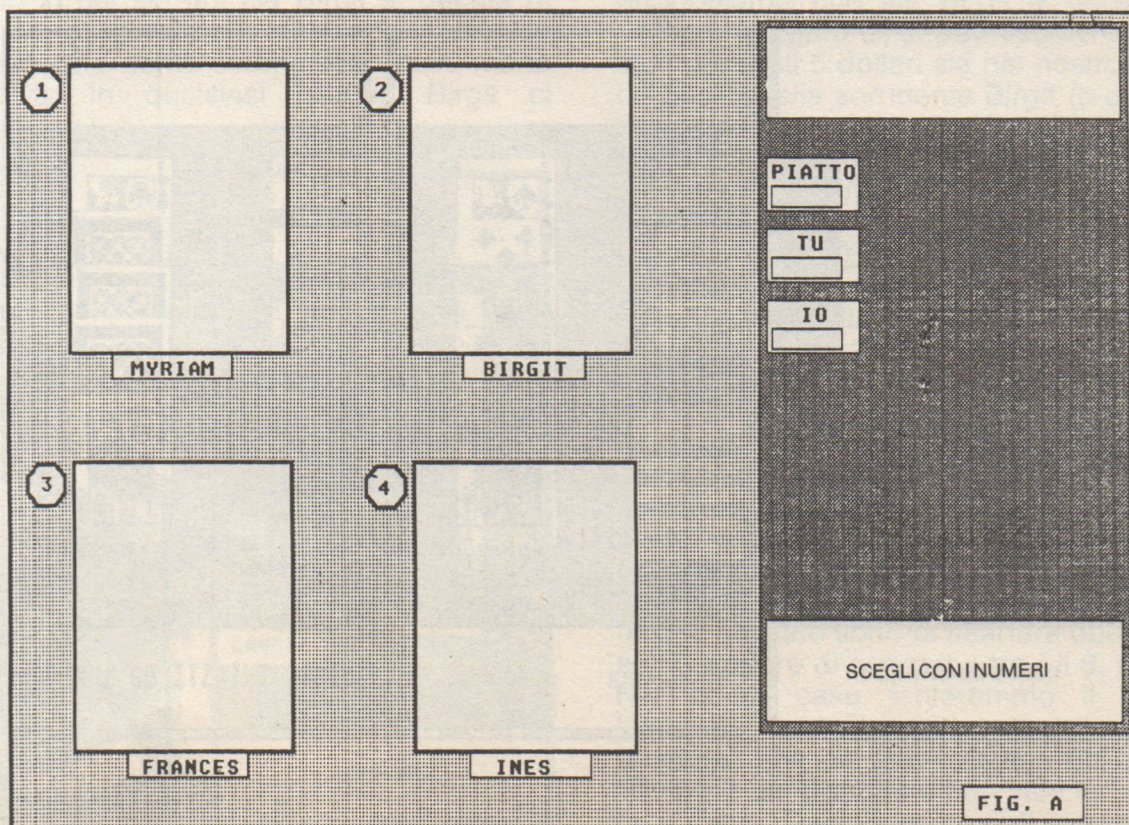



FIG. A

la nostra avvenente avversaria, ammontano a 100 dollari. Se si riesce a vincere la somma in possesso della gentile fanciulla, il gioco prosegùe dopo le seguenti operazioni :
vengono forniti altri 100 $ alla nostra avversaria; in cambio del denaro, essa si priva, senza falsi pudori, di uno dei suoi indumenti.
Se invece è lei ad entrare in possesso del nostro denaro,ci sono due possibilità:
ha vinto 100 $ da noi vinti in precedenza, in questo caso essa si riveste dell'ultimo indumento che le abbiamo faticosamente sottratto;
ha vinto gli unici 100 $ dollari che possediamo, in questo caso il gioco è finito e la nostra curiosità resta insoddisfatta.
La situazione economica è descritta dalle cellette con le scritte "PIATTO" (in inglese "POT"), cioè l'ammontare della posta in gioco, "TU", cioè i nostri averi, "IO", cioè la somma in possesso di Birgit. Prima di iniziare la "mano", viene, con una estrazione casuale deciso chi deve fare il mazziere. Se siamo noi a "dare le carte" tocca a Birgit "parlare" per prima, cioè decidere di "aprire"(cioè puntare una somma) oppure di "stare"(cioè passare l'iniziativa noi). Nel primo caso abbiamo tre possibilità di scelta :
"VEDI"(in inglese 'call"), cioè pareggiare la sua puntata;
"RILANCIA'(in inglese "raise"), che significa pareggiare la puntata di Birgit ed effettuare

un'ulteriore scommessa;
"LASCIA"(in inglese "drop"), cioè abbandonare la mano, perdendo quanto scommesso fino a questo momento.
Nel secondo caso, così come nell'eventualità che sia Birgit a dare le carte, le possibili scelte sono le seguenti :
"PUNTA"("bet" in inglese"), cioè effettuare una puntata;
"RIMANI" ("stay" in inglese"), cioè passare l'i-

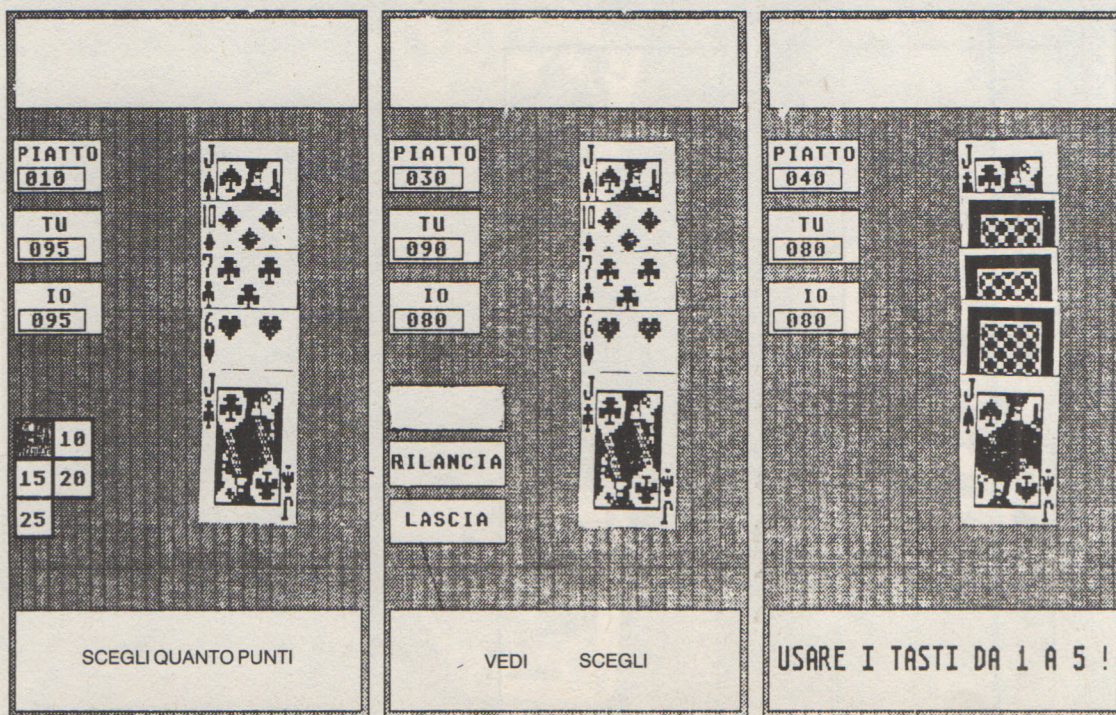
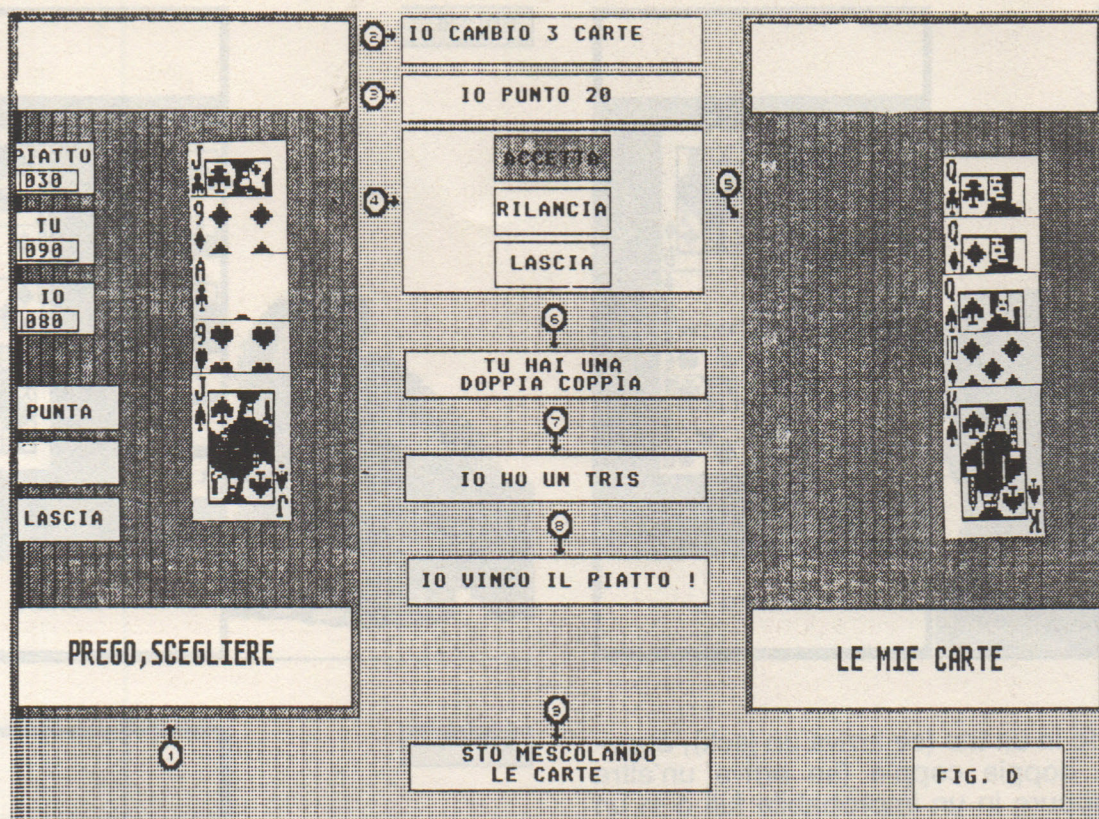



FIG. C

niziativa alla fanciulla ; "LASCIA".
Nel caso in cui sia noi sia Birgit si decida di "stare", vengono ridate le carte ed il piatto viene considerato come scommesso nella mano successiva. In qualsiasi istante, Birgit ci

"parla" tramite messaggi scritti che appaiono nella finestra in basso nella griglia.
Supponiamo che sia Birgit a dare le carte. Sempre in figura B, si può vedere come siano stati prelevati 5 dollari sia dal nostro conto, sia da quello della sorridente Birgit (a destra nello schermo), e siano stati utilizzati per formare il piatto iniziale. Dopo aver valutato le carte che ci sono state servite (coppia di jack), decidiamo di effettuare una cauta puntata, 5 dollari. (Vedere figura C)
Per farlo, basta selezionare opportunamente l'ammontare della puntata nella griglietta apposita, comparsa dopo aver selezionato l'opzione "punta" e che possiamo vedere raffigurata a sinistra nella figura C. Facciamo l' ipotesi che Birgit decida di rilanciare di 10$. Con una coppia di fanti in mano, non ci spaventiamo di certo e quindi pareggiamo la puntata. Siamo così giunti all' importantissimo momento del cambio delle carte (a destra in fig. C).
Abbiamo di fronte diverse possibilità, ma le uniche sensate sono di scartare due carte (il 6 e il 7) oppure di scartarne tre (il 6, il 7 e il 10). Nel primo caso tenteremmo il cosiddetto "rimorchio", cioè avremmo tenuto il 10 nella speranza che ne arrivi almeno un altro. Ma il 10 non è un granchè e non vale la pena tenerlo in mano. Decidiamo così di scartare tre car-

te sperando in un tris (se arriva un jack), oppure in una doppia coppia (se arriva un'altra coppia), oppure in un improbabile full o in un ancora più improbabile poker.
Per selezionare le carte da scartare, si possono usare i tasti numerici da 1 a 5, oppure utilizzare il joystick nel solito modo. Qualche attimo di suspance ed ecco comparire le nuove carte (fig. D).Non ci è andata poi così male.
Una doppia coppia di jack e di nove non è da buttare considerando che si sta giocando con tutte le carte del mazzo. Decidiamo comunque di temporeggiare e quindi selezioniamo l'opzione "RIMANI". Nella figura D sono descritte tutte le fasi successive della mano. Si è cercato di sintetizzare, rappresentando, delle diverse fasi, solamente le parti di schermo che effettivamente mutano. Nella maggior parte dei casi si tratta semplicemente della finestra dei messaggi. Ma proseguiamo nella nostra ipotetica partita. Dopo la nostra decisione di stare, Birgit apre di venti dollari. A questo punto viene il sospetto che lei abbia in mano qualcosa di forte, ma la nostra doppia coppia ci spinge comunque ad andare a "vedere" le sue carte. Selezioniamo così il comando "VEDI". Ci vengono quindi mostrate le carte dell' avversaria (a destra in fig. D), ed abbiamo la sgradevole sorpresa di constatare che la dolce ma vestitissima Birgit è in possesso di uno stupendo tris di donne che ovviamente batte la nostra doppia coppia. Ma il tempo per rifarci non ci manca. Infatti superato lo sconforto iniziale la partita prende una piega completamente diversa, come testimoniano le figure E, F, G e H.

Si tenga comunque conto del fatto che le figure non rendono completamente giustizia dell' alto grado di definizione raggiunto. Inoltre il programma offre la possibilità di ingrandire i particolari più interessanti, sempre mantenendo inalterata la definizione, grazie ad una funzione di zoom. Per attivare lo zoom, è sufficiente premere il tasto "Z".
Ed ora buon divertimento e buona fortuna!!